



7-99



2-5



20'

MADA

Game Design:
Sophia Wagner

Illustrations:
Clara San Millán

CONTENTS

60 Cactus cards, with values 1 to 13



10 Special cards:

4 Lemurs, 3 Double Lemurs, 3 Scorpions



GOAL OF THE GAME

Score as many points as possible via the prickly pears depicted on the cards. The player who has the most prickly pears after someone gains their 5th card, is the winner.

SETUP

Shuffle all the cards and **deal 3** to each player. **Note:** keep your hand cards hidden from the other players. Use the remaining cards to create a **face-down draw pile**, and place it in the middle of the table.



HOW TO PLAY

Players take turns in clockwise order. The player who has most recently seen a lemur gets to start.

During your turn, you must choose 1 of these 3 actions:

A/ Play a Card

Play one of the cards from your hand face up on the table. This is your **personal discard pile**. Cards you play in future turns should be placed on top. Their value always has to be **equal to or higher than** the previous card. The numbers don't have to be consecutive. Do **NOT** draw new cards after you've played a card. You're not allowed to choose this action if you don't have any cards that meet this condition.

B/ Draw a Card

Draw a card from the face-down pile. Your hand limit is 3 cards. Do **NOT** play a card after you draw a card. You're not allowed to choose this action if you're already holding 3 cards.

C/ Try Your Luck

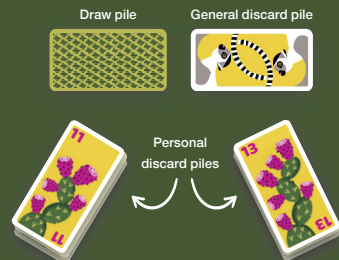
First, you have to announce out loud that you'll be *trying your luck*, so everyone's aware. Next, draw a card from the draw pile and place it directly onto your personal discard pile.

If you're lucky, the card will meet the condition and you're allowed to play it without consequences.

If the Cactus card shows a lower value than the one on your discard pile, you lose and the current round ends (see *End of the Round*).

Note: this action is a last resort if you can no longer draw or play cards. However, you may also try your luck deliberately, even if you're still able to carry out a different action.

Example of a 2-player game:



SPECIAL CARDS

Immediately carry out the effect of a special card you played from your hand or drew from the draw pile when trying your luck.



Lemur: place the Lemur on your personal discard pile. It attaches itself to the first card and drags it down. Take both cards (with the Lemur on top), and place them at the bottom of your personal discard pile.

If several cards of the same value are on top of your personal discard pile, the Lemur drags them all down.

If a Lemur is on top of your personal discard pile, you may place a Cactus card of any value on it.



Double Lemur: place the Double Lemur on the general discard pile, next to the draw pile. Swap your personal discard pile with the discard pile of another player.



Scorpion: the effect of the Scorpion activates automatically when you draw this card. Place it on the general discard pile, along with one of your hand cards. If you don't have any hand cards, only discard the Scorpion.

If the Scorpion is among the 3 cards you received during setup, you have to carry out its effect immediately.

Note: if you're holding a Scorpion in your hand during the game, it means you've made a mistake.

END OF THE ROUND

As soon as a player loses a round, do the following:

1. All other players place the top card of their personal discard pile face down to the side. These players will score the amount of **prickly pears** depicted on it at the end of the game. If your top card is a Lemur, it doesn't score any points.

2. All players place the remaining cards of their personal discard pile onto the general discard pile.

3. The player who lost the round may place any number of their hand cards onto the general discard pile.

4. All the other players must keep their hand cards. This means it's possible that not all players will start the next round with the same amount of hand cards.

NEXT ROUND

The person to the left of the player who lost the round starts the new round.

Is the draw pile empty?

When the draw pile is empty, the players gather all cards from their personal discard piles, except the top card. Shuffle them together with the cards from the general discard pile, and form a new draw pile.

Note: be careful not to include the face-down cards you've placed to the side.

END OF THE GAME

The game ends immediately when someone gains their 5th Cactus card.

Count the **total number of prickly pears** on the Cactus cards you've placed to the side. The player with the most prickly pears wins the game. In case of a tie, the players involved share the victory.

Fact: lemurs feel completely at home on the island of Madagascar. About a hundred species live there, among which is the famous ring-tailed lemur. Despite all that, lemurs are among the 25 most endangered primate species on earth, due to deforestation, global warming, and hunters.

MADA

English Translation:
Jo Lefebvre for The Geeky Pen





7-99



2-5



20'

MADA

Diseño del juego: Sophia Wagner
Ilustraciones: Clara San Millán

CONTENIDO

60 Cartas de cactus, numeradas del 1 al 13



10 Cartas especiales:
4 Lémures, 3 Lémures dobles,
3 Escorpiones



OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue tantos puntos como sea posible con los higos chumbos que figuran en las cartas. La partida finaliza cuando alguien consigue 5 cartas de cactus. Gana el jugador que tenga más higos chumbos en sus cartas.

PREPARACIÓN

Baraja todas las cartas y **reparte 3 cartas** a cada jugador. **Nota:** mantén las cartas de tu mano ocultas al resto de jugadores. Utiliza las cartas restantes para crear un **mazo de robo bocabajo** y colócalo en el centro de la mesa.



CÓMO JUGAR

Los jugadores realizan turnos en el sentido de las agujas del reloj. El último jugador que haya visto un lémur será el primero en empezar.

Durante tu turno, debes elegir 1 de estas 3 acciones:

A/ Jugar una carta

Juega una de las cartas de tu mano bocarriba en la mesa. Esta será tu **montón de cartas personal**. Deberás colocar encima las cartas que juegues en los próximos turnos. Su valor siempre debe ser **igual o mayor** que el de la carta anterior. Los números no tienen por qué ser consecutivos. No robes nuevas cartas después de jugar una carta. No puedes elegir esta acción si no tienes ninguna carta que cumpla esta condición.

B/ Robar una carta

Roba una carta del mazo de robo. El límite máximo de tu mano es 3 cartas. NO juegues una carta después de haber robado una carta.

C/ Probar suerte

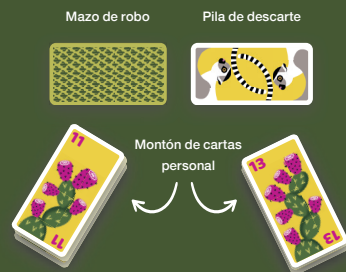
En primer lugar, tienes que anunciar en voz alta que vas a **probar suerte** para que todo el mundo esté al tanto. A continuación, roba una carta del mazo de robo y colócala directamente en tu montón de cartas personal.

Si tienes suerte, la carta cumplirá con las condiciones necesarias y podrás jugarla sin consecuencias.

Si la Carta de cactus muestra un valor inferior al de la carta que esté en tu montón de cartas, pierdes y la ronda actual termina (*Final de la ronda*).

Nota: La acción C se juega como último recurso, cuando ya no puedes jugar cartas (acción A) o robar (acción B). No obstante, también puedes jugar esta acción de forma intencionada, aunque puedas hacer alguna de las otras dos acciones.

Ejemplo de una partida para 2 jugadores:



CARTAS ESPECIALES

Realiza inmediatamente el efecto de una carta especial que hayas jugado desde tu mano o robado del mazo de robo al probar suerte.



Lémur: coloca el Lémur en tu montón de cartas personal. Coge la primera carta y sacala del montón personal. A continuación, coge ambas cartas (colocando encima la carta del lémur) y colócalas al final del montón personal.

Si cuando juegas el lémur, hay varias cartas de cactus del mismo valor en tu montón de cartas personal, el lémur las coge todas y las coloca al final del montón. Si en la parte superior de tu montón de cartas personal hay una Carta de Lémur, puedes colocar una Carta de cactus de cualquier valor encima de esta.



Lémur doble: coloca el Lémur doble en la pila de descarte, junto al mazo de robo. Intercambia tu montón de cartas personal con el montón de cartas de otro jugador.



Escorpión: el efecto del Escorpión se activa de forma inmediata cuando lo robas. Colócalo en la pila de descarte junto con una de las cartas de tu mano. Si no tienes ninguna carta, solamente se descarta el Escorpión.

Si entre las 3 cartas que recibiste durante la preparación de la partida hay una carta de Escorpión, tienes que realizar su efecto de forma inmediata.

Nota: si tienes un Escorpión en tu mano durante la partida, esto implica que has cometido un error.

FINAL DE LA RONDA

En el momento en que un jugador pierda una ronda, se hace lo siguiente:

1. El resto de jugadores coloca la carta superior de su montón de cartas a un lado y bocabajo. Al final de la partida, los jugadores obtendrán el número de higos chumbos representados en esta carta. En caso de que la carta superior sea un lémur, el jugador no obtendrá ningún punto por ella.

2. Todos los jugadores colocan las cartas restantes de su montón de cartas personal en la pila de descarte.

3. El jugador que haya perdido la ronda puede colocar cualquier cantidad de cartas de su mano en la pila de descarte.

4. El resto de jugadores debe conservar las cartas de su mano. Esto implica que es posible que no todos los jugadores empiecen la siguiente ronda con el mismo número de cartas.

SIGUIENTE RONDA

La persona situada a la izquierda del jugador que haya perdido la ronda comienza la nueva ronda.

¿No quedan cartas en el mazo de robo?

Cuando el mazo de robo se agote los jugadores recogen todas las cartas de sus montones de cartas personales, a excepción de la carta superior. Las barajan junto con las cartas de la pila de descarte y forman un nuevo mazo de robo.

Nota: Las cartas bocabajo que se han ido apartando los jugadores a un lado, no se incluyen.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina de forma inmediata cuando un jugador consigue acumular 5 cartas de cactus en su montón de cartas personal.

Cada jugador cuenta la cantidad total de higos chumbos que aparecen en las cartas de cactus, incluidas las cartas que se han ido dejando a un lado bocabajo. El jugador con más higos chumbos gana la partida. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.

Nota: los lémures son endémicos de la isla de Madagascar. Allí viven un centenar de especies, entre ellas el famoso lémur de cola anillada. La deforestación, el cambio climático y la caza amenazan a estos animales, algunos de los cuales forman parte de las especies de primates más amenazadas del mundo.

MADA

Traducción al castellano:
Javier Guillén y Francisco Javier Esteban
para The GeekyPen



7-99



2-5



20'

MADA

Autrice :

Sophia Wagner

Design :

Clara San Millán

MATÉRIEL DE JEU

60 cartes Cactus numérotées de 1 à 13



10 Cartes spéciales :

4 Lémurs, 3 Double Lémurs, 3 Scorpions



BUT DU JEU

Marquez le plus de points avec les figures de barbarie qui sont indiquées sur les cartes. Soyez celui ou celle qui en a le plus lorsqu'un-e joueur-euse gagne une 5ème carte.

MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes.
Distribuez 3 cartes à chaque joueur-euse (gardez ces cartes en main, cachées des autres joueur-euses). Placez les cartes restantes en une **pioche face cachée** au centre de la table.



DÉROULEMENT DU JEU

Jouez chacun-e votre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui ou celle qui a vu un lémur en dernier commence la partie.

À votre tour, vous devez choisir une des trois actions possibles :

A/ Jouer

Jouez une **carte** de votre main face visible sur la table. C'est votre **défausse personnelle**. Dans les tours suivants, jouez les prochaines cartes par dessus, elles doivent être de **valeur supérieure ou égale** à la précédente. Les chiffres n'ont pas besoin d'être consécutifs. Ne piochez PAS après avoir joué.

Vous ne pouvez pas choisir cette action si vous n'avez pas de carte qui correspond à la contrainte.

B/ Piochez

Piochez une carte. La limite de cartes en main est de 3. Ne jouez PAS de carte après avoir pioché.

Vous ne pouvez pas faire cette action si vous avez déjà 3 cartes en main.

C/ Prendre un risque

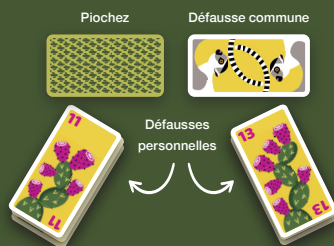
Vous devez d'abord clairement **annoncer** *je prends un risque* pour que tout le monde sache quelle est votre action. Puis, **piochez** une carte de la pioche et placez-la immédiatement sur votre défausse personnelle.

Si vous avez de la chance et que la nouvelle carte est d'une valeur supérieure ou égale à la précédente, la partie continue normalement.

Mais si c'est une carte Cactus de valeur strictement inférieure à la carte de votre défausse, vous perdez et mettez fin à la manche en cours (voir *Fin de manche*).

Note : cette action est votre dernière chance si vous ne pouvez ni jouer une carte ni piocher. Cependant, vous pouvez aussi prendre un risque pour des raisons tactiques, même si vous pouvez faire une autre action.

Exemple de partie à deux joueurs :



CARTES SPÉCIALES

Appliquez ces effets que vous ayez joué la carte spéciale de votre main ou suite à une prise de risque.



Lémur : Placez le Lémur sur votre défausse personnelle. Il se lie à la première carte et l'emmène sous votre défausse personnelle. Prenez les deux cartes (le Lémur au-dessus) et placez-les tout en bas.

Si plusieurs cartes de même valeur sont au-dessus de votre défausse personnelle, le Lémur les amène toutes en bas de votre défausse.

Si un Lémur se retrouve au-dessus de votre défausse personnelle, vous pourrez jouer une carte Cactus de n'importe quelle valeur.



Double Lémur : placez le Double Lémur dans la défausse commune à côté de la pioche. Ensuite, échangez votre défausse avec celle d'un-e autre joueur-euse.



Le Scorpion : l'effet du Scorpion s'applique automatiquement quand vous le piochez. Placez-le dans la défausse commune avec une carte que vous avez en main. Si vous n'avez pas de carte, défaussez seulement le Scorpion.

Cet effet s'applique aussi durant la mise en place, si vous piochez un Scorpion parmi vos 3 cartes de départ.

Note : si à un moment du jeu, vous avez un Scorpion en main, c'est une erreur.

FIN DE MANCHE

Quand un-e joueur-euse perd une manche :

1. Tous et toutes les autres joueur-euses mettent la carte au-dessus de leur défausse personnelle de côté face cachée. Ils et elles marqueront le nombre de **figures** qui se trouvent dessus. Si la carte du dessus est un Lémur, vous ne marquez pas de points.

2. Tout le monde défausse toutes les cartes restantes des défausses personnelles dans la défausse commune.

3. Celui ou celle qui a perdu la manche peut défausser n'importe quel nombre de cartes de sa main dans la défausse commune.

4. Les autres joueur-euse-s gardent les cartes qu'ils et elles ont en main. Vous commencez donc peut-être la manche avec un nombre de cartes en main différent.

MANCHE SUIVANTE

Le ou la joueur-euse à gauche de celui ou celle qui a perdu la manche précédente démarre la nouvelle manche.

Pioche vide ?

Si la pioche est vide, récupérez toutes les cartes des défausses personnelles, à l'exception de la carte du dessus. Mélangez-les avec la défausse commune pour former une nouvelle pioche.

Note : attention à ne pas mélanger les cartes mises de côté précédemment face cachée.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand un-e joueur-euse met de côté sa 5ème carte Cactus.

Additionnez le **nombre de figures de Barbarie** que vous avez sur les cartes Cactus que vous avez mises de côté. Celui ou celle qui a le plus de figures gagne. En cas d'égalité, partagez-vous la victoire.

Note : Les lémuriens sont endémiques de l'île de Madagascar. On dénombre un peu plus d'une centaine d'espèces dont le Lémur à queue rayée, qui est le plus emblématique. Malheureusement, la déforestation, le réchauffement climatique et la chasse menacent ces animaux dont certains font partie des 25 primates les plus menacés au monde.

MADA

Version française
par Helvetiq



7-99



2-5



20'

MADA

Spielidee:

Sophia Wagner

Illustration:

Clara San Millán

MATERIAL

60 Kaktuskarten (Werte 1-13)



10 Sonderkarten:

4 Lemuren, 3 Doppellemuren, 3 Skorpione



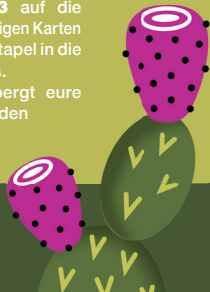
EUER ZIEL

Sammelt Kaktuskarten mit möglichst vielen Feigen! Sobald jemand seine 5. Kaktuskarte hat, endet das Spiel. Wer die meisten Kaktusfeigen hat, gewinnt!

VORBEREITUNG

Mischt **alle** Karten und nimmt jeweils **3** auf die Hand. Legt die übrigen Karten als verdeckten Stapel in die Mitte des Tisches.

Hinweis: Verbergt eure Handkarten vor den anderen.



ABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer als letztes einen Lemur gesehen hat, beginnt.

In deinem Zug wählst du 1 von 3 Aktionen:

A/ Karte ausspielen

Spielt 1 Karte von deiner Hand offen aus. Bilde deinen **eigenen Ablagestapel** und lege zukünftige Karten ebenfalls darauf. Du musst immer eine Karte ausspielen, die **mind. denselben Wert** wie die vorhergehende Karte hat. Ziehe **keine** neue Karte, nachdem du eine ausgespielt hast.

Du kannst diese Aktion nicht auswählen, falls du keine passende Karte ausspielen kannst.

B/ Karte ziehen

Ziehe 1 Karte vom Stapel. Dein Handkartenlimit beträgt 3. Spielt **keine** Karte aus, nachdem du eine gezogen hast. Du kannst diese Aktion nicht auswählen, falls du bereits 3 Handkarten hast.

C/ Risiko

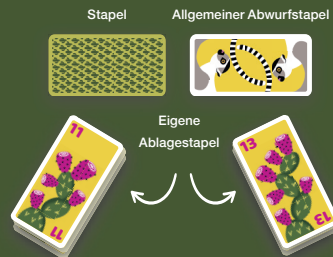
Sage an, dass du riskieren möchtest. Ziehe 1 Karte vom Stapel und lege sie direkt auf deinen Ablagestapel.

Hat die Karte mindestens denselben Werte wie die oberste Karte deines Ablagestapels, geht das Spiel weiter.

Ist ihr Wert jedoch kleiner, hast du Pech und die aktuelle Runde endet sofort.

Hinweis: Diese Aktion ist die letzte Möglichkeit, falls du keine Karten ausspielen und ziehen kannst. Du darfst dein Glück aber auch dann versuchen, wenn du eine andere Aktion nutzen könntest.

Beispiel für eine Partie zu zweit:



SONDERKARTEN

Führe den Effekt von Sonderkarten sofort aus, wenn du sie auf deinen Ablagestapel legst.



Lemur: Lege den Lemur auf deinen Ablagestapel. Er heftet sich an die oberste Karte und zieht sie mit sich. Lege beide Karten (Lemur oben) unter deinen Ablagestapel.

Liegen mehrere Karten mit demselben Wert dort, heftet sich der Lemur an alle davon und zieht sie mit sich nach unten.

Liegt oben auf deinem Ablagestapel ein Lemur, darfst du in einem späteren Spielzug einen Kaktus mit beliebigem Wert darauf legen.



Doppellemur: Lege den Doppellemur auf den allgemeinen Abwurfstapel. Tausche deinen Ablagestapel mit dem Ablagestapel von jemand anderem.



Skorpion: Sobald du den Skorpion ziehst, musst du seinen Effekt ausführen. Lege ihn und 1 deiner Handkarten auf den allgemeinen Abwurfstapel. Lege nur den Skorpion auf den Abwurfstapel, falls du keine Handkarten hast.

Erhältst du den Skorpion bei der Vorbereitung, musst du sofort seinen Effekt ausführen.

Hinweis: Du kannst während der Partie niemals einen Skorpion auf der Hand halten.

ENDE DER RUNDE

Sobald jemand riskiert und dabei Pech gehabt hat:

1. Alle anderen legen jeweils die oberste Karte ihrer jeweiligen Ablagestapel verdeckt zur Seite. Am Ende der Partie zählt ihr die **Kaktusfeigen**, die ihr dort gesammelt habt. Lemuren zeigen leider keine Kaktusfeigen und zählen 0.

2. Legt alle eure jeweiligen Ablagestapel auf den allgemeinen Abwurfstapel.

3. Wer Pech hatte, darf beliebig viele Handkarten auf den allgemeinen Abwurfstapel legen.

4. Alle anderen behalten ihre Handkarten. Zu Beginn der nächsten Runde habt ihr möglicherweise nicht alle dieselbe Anzahl an Handkarten.

NÄCHSTE RUNDE

Wer links vom Pechvogel sitzt, beginnt die nächste Runde.

Ist der Stapel leer?

Könnt ihr keine Karten mehr nachziehen, weil der Stapel leer ist, nehmt ihr eure eigenen Ablagestapel (bis auf die oberste Karte) und mischt sie in den allgemeinen Abwurfstapel. Dies ist der neue Stapel.

Hinweis: Achtet darauf, eure zur Seite gelegten Karten, nicht dazu zu mischen.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald jemand seinen 5. Kaktus zur Seite legt.

Zählt die **Anzahl der Kaktusfeigen** auf euren zur Seite gelegten Karten. Wer die meisten gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Lemurenkunde: Lemuren fühlen sich auf der Insel Madagaskar rundum wohl. Dort leben etwa hundert Arten, darunter der berühmte Katta. Trotz alledem gehören Lemuren aufgrund von Entwaldung, globaler Erwärmung und Jägern zu den 25 am stärksten gefährdeten Primatenarten der Erde.

MADA

Deutsche Übersetzung:
Laura Renau, unterstützt von
Markus Jost, für The Geeky Pen





7-99



2-5



20'

MADA

Design del gioco:
Sophia Wagner

Illustrazioni:
Clara San Millán

CONTENUTO

60 carte Cactus con valori da 1 a 13



10 carte speciali:

4 Lemuri, 3 Lemuri Doppi, 3 Scorpioni



SCOPO DEL GIOCO

Collezionare il maggior numero possibile di fichi d'India disegnati sulle carte. Il giocatore che ha più fichi d'India dopo che un giocatore ha messo da parte la 5ª carta è il vincitore.

PREPARAZIONE

Mescolare tutte le carte e **distribuirne 3** a ciascun giocatore. **Nota bene:** le carte non vanno fatte vedere agli altri giocatori. Formare un **mazzo di pesca** con le carte rimanenti e posizionarlo **a faccia in giù** al centro del tavolo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori svolgono i propri turni in senso orario. Il primo giocatore sarà quello che ha visto un lemure più di recente.

Durante il proprio turno, ogni giocatore deve svolgere 1 delle seguenti 3 azioni:

A/ Giocare una carta

Il giocatore **gioca una carta dalla propria mano**, mettendola a faccia in su sul tavolo, davanti a sé, a formare la pila degli scarti personale. Le carte giocate nei turni successivi dovranno essere posizionate al di sopra di essa. Il valore delle carte successive deve essere sempre uguale o superiore a quello della carta precedente. I numeri non devono essere per forza consecutivi. NON si pescano nuove carte dopo averne giocata una.

Non si può scegliere questa azione se non si hanno carte che soddisfino questo requisito.

B/ Pescare una carta

Il giocatore **pesca una carta** dal mazzo di pesca. NON si può giocare una carta dopo aver pescato.

Non si può scegliere quest'azione se si hanno già 3 carte in mano.

C/ Tentare la fortuna

Per prima cosa, il giocatore deve dichiarare ad alta voce che tenterà la fortuna, così che tutti ne siano a conoscenza. Poi, pesca una carta dal mazzo di pesca e lo mette direttamente nella sua pila degli scarti personale. Se è fortunato, la carta soddisfa il criterio per essere giocata e il gioco continua normalmente. Se però la carta Cactus mostra un valore inferiore a quello della carta giocata in precedenza nella pila degli scarti personale, il giocatore perde e il round termina (vedi il paragrafo *Fine del round*)

Nota bene: questa azione è l'ultima risorsa a cui ricorrere se non si possono più pescare o giocare carte. Tuttavia, si può decidere di tentare la fortuna di proposito, anche se si possono effettuare altre azioni.

CARTE SPECIALI

Il giocatore svolge immediatamente l'azione della carta speciale giocata dalla mano o pescata dal mazzo di pesca mentre si tentava la fortuna.



Lemure: posizionare il Lemure nella pila degli scarti personale. Il Lemure si attacca alla carta sottostante e la trascina verso il basso. Prendere entrambe le carte (lasciando il Lemure al di sopra dell'altra carta) e posizionarle in fondo alla pila degli scarti personale.

Se ci sono più carte con lo stesso valore in cima alla pila degli scarti personale, il Lemure le trascina in fondo tutte quante.

Se il Lemure si trova in cima alla pila degli scarti personale, si può giocare un Cactus di qualsiasi valore sopra di esso.



Lemure Doppio: posizionare il Lemure Doppio nella pila degli scarti comune, a fianco del mazzo di pesca. Il giocatore che ha giocato la carta scambia la propria pila degli scarti personale con quella di un altro giocatore.



Scorpione: l'effetto dello Scorpione si attiva automaticamente non appena viene pescato. Il giocatore mette lo Scorpione nella pila degli scarti comune insieme a una delle carte che ha in mano. Se non ha carte in mano, scarta solo lo Scorpione.

Se lo Scorpione è tra le 3 carte che hai ricevuto durante la preparazione, il suo effetto si attiva immediatamente.

Nota bene: se un giocatore ha uno Scorpione in mano durante il gioco, significa che ha commesso un errore.

FINE DEL ROUND

Non appena un giocatore perde durante un round, si svolgono i seguenti passi:

1. **Tutti gli altri giocatori** prendono la carta che si trova in cima alla propria pila degli scarti personale e la mettono da parte a faccia in giù. Al termine del gioco, il numero di fichi d'India disegnati sulla carta verrà aggiunto al proprio punteggio. Se la carta in cima alla pila degli scarti personale è un Lemure, il giocatore non guadagna alcun punto.

2. Tutti i giocatori mettono nella pila degli

scarti comune le carte rimaste nella propria pila degli scarti personale.

3. Il giocatore che ha perso il round può mettere nella pila degli scarti comune un qualsiasi numero di carte presenti nella propria mano.

4. Tutti gli altri giocatori devono tenere le proprie carte in mano. Ciò significa che non necessariamente tutti i giocatori inizieranno il round successivo con lo stesso numero di carte in mano.

ROUND SUCCESSIVO

La persona alla sinistra di chi ha perso il round è il primo giocatore del nuovo round.

Il mazzo di pesca è vuoto?

Quando il mazzo di pesca è vuoto, i giocatori prendono tutte le carte presenti nelle pile degli scarti personali, ad eccezione di quella in cima. Queste carte vengono mescolate insieme a quelle presenti nella pila degli scarti comune, a formare un nuovo mazzo di pesca.

Nota bene: fare attenzione a non includere le carte a faccia in giù messe da parte.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina immediatamente quando un giocatore mette da parte la 5ª carta Cactus.

Tutti i giocatori contano il **numero totale di fichi d'India** raffigurati sulle proprie carte Cactus messe da parte. Il giocatore con più fichi d'India vince la partita. In caso di parità, tutti i giocatori condividono la vittoria.

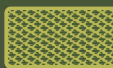
Nota bene: i lemuri si sentono a casa in Madagascar. Sull'isola ne vivono circa un centinaio di specie, tra cui il famoso lemure dalla coda ad anelli. Nonostante tutto, i lemuri sono tra le 25 specie di primati più a rischio estinzione sulla Terra per via della deforestazione, del riscaldamento globale e della caccia.

MADA

Traduzione italiana:
Alex Giuliani ed Eleanor Chapman
per The Geeky Pen

Esempio di una partita a due giocatori:

Mazzo di pesca



Pila degli scarti comune





7-99



2-5



20'

MADA

Spelontwerp:

Sophia Wagner

Illustraties:

Clara San Millán

SPELMATERIAAL

60 Cactuskaarten, met waarden van 1 tot 13**10** Speciale kaarten:

4 Maki's, 3 Dubbele Maki's, 3 Schorpioenen



DOEL VAN HET SPEL

Scor zoveel mogelijk punten via de cactusvijgen die op de kaarten staan afgebeeld. De speler die er de meeste heeft nadat iemand zijn of haar 5e kaart heeft gescoord, wint.

VOORBEREIDING

Schud alle kaarten en **geef er 3** aan elke speler. Let op: hou je handkaarten verborgen voor de andere spelers. Vorm met de resterende kaarten een **gedekte trekstapel**, en leg die in het midden van de tafel.



SPELVERLOOP

Met de klok mee voeren de spelers hun beurten uit.

De speler die als laatste een maki heeft gezien, mag beginnen.

Tijdens je beurt moet je 1 van de volgende 3 acties kiezen:

A/ Kaart Uitspelen

Leg een van je handkaarten open op de tafel. Dit is je **persoonlijke aflegstapel**. Kaarten die je in toekomstige beurten speelt, moet je hierop leggen. Ze moeten steeds een **gelijke of hogere waarde** hebben dan de vorige kaart. De cijfers hoeven niet opeenvolgend te zijn. Trek **GEEN** nieuwe kaart nadat je een kaart hebt uitgespeeld. Je mag deze actie niet kiezen als je geen kaart hebt die aan de voorwaarde voldoet.

B/ Kaart Trekken

Trek een kaart van de stapel. Er is een handlimiet van 3 kaarten. Speel **GEEN** kaart uit nadat je een kaart hebt getrokken.

Je mag deze actie niet kiezen als je al 3 kaarten in je hand hebt.

C/ Gokje Wagen

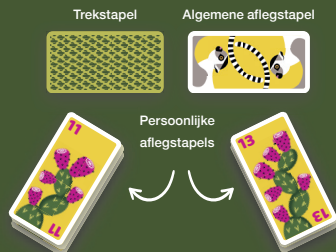
Eerst moet je hardop aankondigen dat je *een gokje gaat wagen*, zodat iedereen hiervan op de hoogte is. Trek daarna een kaart van de stapel en leg hem meteen op je persoonlijke aflegstapel.

Als je geluk hebt, voldoet de kaart aan de voorwaarde en mag je hem gewoon uitspelen.

Als het echter gaat om een Cactuskaart van een lagere waarde dan die op je aflegstapel, dan verlies je en is de huidige ronde afgelopen (zie *Einde van de Ronde*).

Opmerking: deze actie is een laatste redmiddel als je geen kaarten meer kan nemen of uitspelen. Je mag echter ook tactisch een gokje wagen, zelfs als je nog steeds een andere actie kan uitvoeren.

Voorbeeld van een spel met 2 spelers:



SPECIALE KAARTEN

Voer meteen het effect uit van een speciale kaart die je uit je hand speelt of van de stapel trekt als je een gokje waagt.



Maki: leg de Maki op je persoonlijke aflegstapel. Hij hecht zich vast aan de eerste kaart, en sleurt hem mee naar beneden. Neem beide kaarten (met de Maki bovenaan), en stop ze onder je persoonlijke aflegstapel.

Als er meerdere kaarten van dezelfde waarde bovenaan je persoonlijke aflegstapel liggen, sleurt de Maki ze allemaal mee.

Als er een Maki bovenaan je persoonlijke aflegstapel ligt, mag je er een Cactuskaart van om het even welke waarde op leggen.



Dubbele Maki: leg de Dubbele Maki op de algemene aflegstapel, naast de trekstapel. Verwissel je persoonlijke aflegstapel met die van een andere speler.



Schorpioen: het effect van de Schorpioen activeert automatisch als je hem trekt. Leg hem op de algemene aflegstapel, samen met een van je handkaarten. Als je geen handkaarten hebt, leg dan enkel de Schorpioen af.

Als de Schorpioen tijdens de voorbereiding tussen je 3 handkaarten zit, moet je zijn effect onmiddellijk uitvoeren.

Opmerking: als je tijdens het spel een Schorpioen in de hand hebt, moet dat een vergissing zijn.

EINDE VAN DE RONDE

Zodra een speler de ronde verliest, doen jullie het volgende:

1. Alle andere spelers leggen de kaart die bovenaan hun persoonlijke aflegstapel ligt gedekt aan de kant. Deze spelers scoren aan het einde van het spel het aantal **vijgen** dat erop staat. Als je bovenste kaart een Maki is, score je daarvoor geen punten.

2. Alle spelers leggen de resterende kaarten van hun persoonlijke aflegstapels op de algemene aflegstapel.

3. De speler die de ronde verloren heeft, mag een aantal handkaarten naar keuze afleggen op de algemene aflegstapel.

4. De andere spelers moeten hun handkaarten bij zich houden. Het kan dus gebeuren dat niet alle spelers de volgende ronde met hetzelfde aantal handkaarten starten.

VOLGENDE RONDE

De persoon links van de speler die de ronde verloor, start de nieuwe ronde.

Is de trekstapel leeg?

Als de trekstapel leeg is, verzamelen de spelers alle kaarten van hun persoonlijke aflegstapels, met uitzondering van de bovenste kaart. Schud ze samen met de kaarten uit de algemene aflegstapel, en vorm hiermee een nieuwe trekstapel.

Opmerking: let erop dat de gedekte kaarten die aan de kant werden gelegd, niet mee worden geschud.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is onmiddellijk afgelopen zodra iemand zijn of haar 5e Cactuskaart scoort.

Bereken het **totale aantal cactusvijgen op de Cactuskaarten** die je aan de kant hebt gelegd. De speler met de meeste vijgen wint. Bij een gelijkspel delen de spelers de overwinning.

Opmerking: maki's voelen zich helemaal thuis op het eiland Madagascar. In totaal leven er een honderdtal soorten, waaronder de bekende ringstaartmaki. Desondanks behoren de maki's tot de 25 meest bedreigde soorten van primaten ter wereld, omwille van de ontbossing, de opwarming van de aarde, en de jacht.

MADA

Nederlandse Vertaling:
Jo Lefebure voor The Geeky Pen

